

Reabilitação auditiva infantil: *atividades lúdicas para estimulação das habilidades auditivas*

Organizadoras:

*Maiara Santos Gonçalves
Adriane Ribeiro Teixeira*



Maiara Santos Gonçalves
Adriane Ribeiro Teixeira
(Organizadoras)

**REABILITAÇÃO AUDITIVA INFANTIL:
ATIVIDADES LÚDICAS PARA ESTIMULAÇÃO
DAS HABILIDADES AUDITIVAS**



Santa Cruz do Sul
EDUNISC
2019

© *Copyright*: das autoras
1ª edição 2019

Direitos reservados desta edição:
Universidade de Santa Cruz do Sul

Editoração: Clarice Agnes, Caroline Fagundes Pieczarka
Capa: Denis Ricardo Puhl (Assessoria de Comunicação e Marketing da UNISC)

R281	<p>Reabilitação auditiva infantil [recurso eletrônico] : atividades lúdicas para estimulação das habilidades auditivas / organizadoras: Maiara Santos Gonçalves, Adriane Ribeiro Teixeira. – 1. ed. - Santa Cruz do Sul : EDUNISC, 2019.</p> <p>Dados eletrônicos. Texto eletrônico. Inclui bibliografia. Modo de acesso: World Wide Web: www.unisc.br/edunisc ISBN: 978-85-7578-499-0</p> <p>1. Crianças com deficiência auditiva - Reabilitação. 2. Fonoaudiologia. I. Gonçalves, Maiara Santos. II. Teixeira, Adriane Ribeiro.</p> <p style="text-align: right;">CDD: 618.920978</p>
------	---

Bibliotecária: Muriel Thurmer - CRB 10/1558



4 RECONHECIMENTO AUDITIVO

Maiara Santos Gonçalves, Adriane Ribeiro Teixeira, Carolina Oyarzabal Boeckel, Iriane Fornazari, Mariana Fagundes, Monique Silveira Pacheco, Sheila da Silva Lescano, Tâmis Görbing Bastarrica, Tatiane Lima

O reconhecimento auditivo é a habilidade de identificar o som e sua fonte geradora ou representação gráfica, além de nomear o que foi ouvido. É quando ocorre a associação entre significante-significado.

Em crianças ouvinte, o reconhecimento surge no final do primeiro ano de vida (AZEVEDO, 2010).

O trabalho deve ocorrer em duas etapas: *introdutória*, em que os estímulos são apresentados em conjuntos fechados (com opções de escolha); e *avançada*, em que os estímulos são apresentados em conjuntos abertos (sem opções de escolha).

Propostas de atividades lúdicas:

4.1 Etapa introdutória

1. Nome: Bandinha Musical

Introdução e materiais utilizados: Esta atividade estimula a criança a reconhecer os diferentes sons apresentados e a associar ao instrumento musical correspondente. É importante que se realize treinamento prévio.

Materiais: Diferentes instrumentos musicais (podem ser de brinquedo).

Regras do jogo: O terapeuta deverá reproduzir os sons dos instrumentos musicais, um de cada vez, e solicitar que a criança, de olhos vendados, escute o som.

Após, sem a venda, a criança deve mostrar a ele qual é o instrumento correspondente ao som que ela escutou.

2. Nome: Bingo Sonoro

Materiais: Cartelas com figuras diversas; feijões ou tampas de garrafa para marcar as figuras; *microsystem*, computador ou celular para reproduzir os sons.

Regras do jogo: O terapeuta deve apresentar o estímulo sonoro acompanhado por uma imagem.



Terapeuta e criança terão, cada um, uma cartela, o estímulo sonoro será dado e os jogadores terão que identificar o som e olhar na cartela se eles tem a figura que corresponde ao som.

3. Nome: De Quem é Essa Voz?

Introdução e materiais utilizados: Nesse jogo a criança deverá escutar atentamente a voz reproduzida e indicar de quem é.

O terapeuta deverá solicitar à família da criança que sejam gravadas vozes de diferentes familiares e amigos, cada um falando uma frase. Solicitar que, para cada voz, a família traga uma foto com a respectiva imagem (identificando atrás o nome da pessoa). Pedir o mínimo de 10 gravações.

Regras do jogo: As fotos devem ser colocadas sobre uma mesa para que a criança possa visualizá-las. Também poderá ser montado um álbum de fotos.

O terapeuta deverá reproduzir a gravação das vozes, uma de cada vez, e solicitar que a criança indique, dentre as fotos distribuídas, qual corresponde à voz ouvida.

4. Nome: Imagem e Som

Materiais: cartas com figuras

Regras do jogo: o terapeuta deve ter cartas com figuras as quais devem ser imitadas gestual e sonoramente, para que a criança adivinhe o que foi imitado. Sugere-se dar 5 opções de figuras para a criança escolher a correta.

5. Nome: Qual é a Figura?

Introdução e materiais utilizados: A brincadeira que envolve o reconhecimento auditivo em sua etapa introdutória, trabalhará com a capacidade da criança de reconhecer o som de diferentes sílabas e associá-los a fichas lúdicas com imagens.

Materiais: cartelas com figuras (cada cartela deverá ter três figuras).

Regras do jogo: Será utilizada uma cartela de cada vez, sendo que a mesma deve estar ao alcance da criança. O terapeuta falará uma sílaba, e a criança deverá apontar para a figura cujo nome inicie com a sílaba correspondente.

6. Nome: Que Bicho é Esse?

Introdução e materiais utilizados: Durante o jogo, a criança deve escutar atentamente o ruído de diferentes animais e identificá-los um a um, apontando a figura que corresponde ao som.

O estímulo auditivo pode ser apresentado através de uma gravação que contenha os ruídos de diferentes animais. Além deste material e do aparelho que irá reproduzir a gravação (rádio, computador, celular), serão necessárias cartelas com figuras de



animais, correspondentes aos estímulos apresentados.

Regras do jogo: As cartelas com figuras de animais devem ser espalhadas sobre uma superfície plana, de modo que a criança possa visualizar todas elas. O terapeuta deve apresentar um estímulo sonoro por vez e a criança deve demonstrar que reconheceu o animal correspondente ao estímulo apontando a figura do mesmo.

7. Nome: Sentindo os Sons

Introdução e materiais utilizados: Essa brincadeira tem como objetivo trabalhar o reconhecimento dos sons associados à identificação do “estado de humor” dos personagens de desenho animado.

Materiais utilizados: imagens de personagens infantis com expressões diversas: rindo, chorando, cantando, bravo, etc.

Gravações de falas e ruídos contendo as respectivas expressões.

Regras do jogo: Serão apresentadas três imagens para a criança e um som.

Após, o terapeuta deverá solicitar que a criança indique qual imagem corresponde ao som.

4.2 Etapa avançada

8. Nome: A Dança do Sítio

Introdução e materiais utilizados: A brincadeira que mescla a Dança da Cadeira e a canção infantil *Sítio do Seu Lobato* explora de forma dinâmica a etapa avançada da habilidade de reconhecimento auditivo. Uma vez que o terapeuta pode conduzir a brincadeira cantando, o único material necessário é uma cadeira.

Regras do jogo: Uma cadeira é posicionada no centro da sala. Enquanto o terapeuta canta a música *O Sítio do Seu Lobato*, a criança dança ao redor da cadeira. Cada vez que o terapeuta mencionar, cantando, algum animal, a criança deve parar de dançar, sentar na cadeira e imitar esse animal (usando somente a voz). É importante que o terapeuta faça adaptações na letra, de modo que ele não imite os animais, apenas mencione os mesmos. Se desejar, o terapeuta pode misturar à letra original outros itens, (que não sejam animais) como, por exemplo, frutas ou objetos, para aumentar o nível de dificuldade.



O SÍTIO DO SEU LOBATO - ADAPTAÇÃO

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **VAQUINHA**, IA, IA, Ô
(a criança ao reconhecer imita muuu)
ERA MU, MU, MU PRA CÁ
ERA MU, MU, MU PRA LÁ
ERA MU, MU, MU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **banana**, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM **PATO**, IA, IA, Ô
(a criança ao reconhecer imita quá quá quá)
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA CÁ
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA LÁ
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **laranja**, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM **GATO**, IA, IA, Ô
(a criança ao reconhecer imita miau miau miau)
ERA MIAU MIAU MIAU PRA CÁ
ERA MIAU MIAU MIAU PRA LÁ
ERA MIAU MIAU MIAU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **pera**, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM **CACHORRO**, IA, IA, Ô
(a criança ao reconhecer imita au au au)
ERA AU AU AU PRA CÁ
ERA AU AU AU PRA LÁ
ERA AU AU AU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **maçã**, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA **GALINHA**, IA, IA, Ô
(a criança ao reconhecer imita pópópó)
ERA PÓPÓPÓ PRA CÁ
ERA PÓPÓPÓ PRA LÁ
ERA PÓPÓPÓ PRA TODO LADO, IA, IA, Ô



○ SÍTIO DO SEU LOBATO - ORIGINAL

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA VAQUINHA, IA, IA, Ô
ERA MU, MU, MU PRA CÁ
ERA MU, MU, MU PRA LÁ
ERA MU, MU, MU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM PATO, IA, IA, Ô
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA CÁ
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA LÁ
ERA QUÁ, QUÁ, QUÁ PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM GATO, IA, IA, Ô
ERA MIAU MIAU MIAU PRA CÁ
ERA MIAU MIAU MIAU PRA LÁ
ERA MIAU MIAU MIAU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UM CACHORRO, IA, IA, Ô
ERA AU AU AU PRA CÁ
ERA AU AU AU PRA LÁ
ERA AU AU AU PRA TODO LADO, IA, IA, Ô

SEU LOBATO TINHA UM SÍTIO, IA, IA, Ô
E NESSE SÍTIO TINHA UMA GALINHA IA, IA, Ô
ERA PÓPÓPÓ PRA CÁ
ERA PÓPÓPÓ PRA LÁ
ERA PÓPÓPÓ PRA TODO LADO, IA, IA, Ô



9. Nome: Amarelinha das Palavras

Introdução e materiais utilizados: Uma brincadeira para crianças em fase de aquisição da escrita.

Materiais utilizados: 11 tapetinhos feitos com EVA, 1 deles deve ter o formato de uma nuvem e os outros 10 devem ser numerados (cada um com um número) de 1 a 10; várias letras recortadas em EVA; Um botão grande (que servirá como pedra de amarelinha).

Regras do jogo: O jogo inicia com a criança jogando o botão em direção à amarelinha. Quando a criança acertar o tapetinho de EVA desejado, o terapeuta deve dizer uma letra. Após escutar a letra, a criança deve procurar entre todas as recortadas de EVA aquela que corresponda ao estímulo. A criança deixa a letra sobre o tapetinho de EVA em que está e novamente joga o botão para avançar na amarelinha. Conforme vai avançando, a criança reconhece as letras faladas pelo terapeuta e as deixa sobre a amarelinha. Ao final, quando a criança chegar ao tapetinho em formato de nuvem, ela deverá unir todas as letras que deixou para trás e dizer qual foi a palavra formada.

10. Nome: Gênios do Reconhecimento

Introdução e materiais utilizados: Gênios do Reconhecimento é uma brincadeira que alia memória à etapa avançada da habilidade auditiva de reconhecimento. Para fins ilustrativos, a brincadeira será apresentada envolvendo ruídos de animais, mas os estímulos sonoros oferecidos podem ser adaptados conforme os interesses da criança.

Para a realização da atividade, o terapeuta pode fazer vocalizações, não sendo necessário nenhum tipo de material.

Regras do jogo: Inicialmente o terapeuta fará a imitação de um animal usando somente a voz. A criança deve escutar atentamente e, em seguida, dizer a que animal corresponde a vocalização.

Depois, o terapeuta repetirá a imitação daquele animal e imitará mais um.

Após escutar, a criança deve dizer quais animais foram imitados, na ordem correta.

Em seguida, o terapeuta repetirá (na mesma ordem) as imitações e acrescentará mais uma. Novamente a criança deve dizer quais foram os animais imitados na ordem de apresentação.

O jogo segue, aumentando o número de imitações conforme as condições da criança.



Terapeuta	Criança
1- MIAU	1- GATO
2- MIAU, AU	2- GATO, CACHORRO
3- MIAU, AU, AU	3- GATO, CACHORRO, CACHORRO
4- MIAU, AU, AU, PIU	4- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO
5- MIAU, AU, AU, PIU, PIU	5- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO
6- MIAU, AU, AU, PIU, PIU, MU	6- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO, BOI
7- MIAU, AU, AU, PIU, PIU, MU, AU	7- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO, BOI, CACHORRO
8- MIAU, AU, AU, PIU, PIU, MU, AU, MIAU,	8- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO, BOI, CACHORRO, GATO
9- MIAU, AU, AU, PIU, PIU, MU, AU, MIAU, MIAU	9- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO, BOI, CACHORRO, GATO, GATO
10- MIAU, AU, AU, PIU, PIU, MU, AU, MIAU, MIAU, MU	10- GATO, CACHORRO, CACHORRO, PASSARINHO, PASSARINHO, BOI, CACHORRO, GATO, GATO, BOI



11. Nome: Jogo da Força**Introdução e materiais utilizados:** Caneta; papel; sons.**Regras do jogo:** O terapeuta deverá ter à sua disposição diferentes sons, sejam eles reproduzidos por objetos, pelo computador/celular ou pelo próprio terapeuta. É importante que sejam emitidos fora do campo visual da criança.

A atividade inicia-se com a apresentação de um som e, posteriormente, a criança deverá dizer a que se refere o som (nomear), e/ou repeti-lo.

Utilizar sons ambientais, fonemas, onomatopéias, palavras.

Para cada erro, deverá ser feita uma parte do corpo do boneco da força.

Apresentar 8 estímulos auditivos para cada força.

Ganha – não completa a força

Perde – completa a força



ERRO

- Criança: Não sei.

Som: Cachorro latindo

Som: Fonema /S/

Som: Trecho de música da Xuxa

ERRO

- Criança: Tomar banho

Som: Engolir água

Som: Buzina de carro

ERRO

- Criança: Maninha

Som: Palavra "Mãe"

Som: Apito

ERRO

CRIANÇA: VENCEDOR!

12. Nome: Jogo de Memória dos Sons

Introdução e materiais utilizados: Uma adaptação do jogo de memória, que trabalhará com a capacidade da criança de reconhecer os sons e reproduzi-los.

Material: Pares de cartelas com imagens que representem sons do dia a dia.

Regras do jogo: As fichas são dispostas em uma superfície plana, viradas de modo que não se possa ver a imagem. Cada jogador vira duas fichas de cada vez, se as fichas forem diferentes devem ser viradas novamente, se forem iguais o jogador deve fazer o som que corresponde às fichas.

13. Nome: Ordenando as Palavras**Introdução e materiais utilizados:**

Esta brincadeira faz parte da etapa avançada da terapia e, para participar, é necessário que a criança esteja alfabetizada. Consiste em montar frases com palavras soltas e misturadas na medida em que se ouve sua pronúncia.

Material: Cartões com palavras recortadas e misturadas

Regras do jogo: As palavras recortadas devem estar misturadas em uma superfície plana. O terapeuta deve falar uma palavra que compõe a frase (e não na ordem). Nesse momento, a criança escuta e a procura entre as palavras, separando-a das outras.

Após o terapeuta pronunciar todas as palavras, a criança deve colocar todas as palavras em ordem, formando a frase inicial.



PESCAR

O

FOI

MENINO

O

Menino

Foi

Pescar

O

Hoje

Jovem

A

Pescar

Chover

Bolo

Vai

Menino

Come

Não

Foi

14. Nome: Rouba Monte dos Sons

Introdução e materiais utilizados: O jogo que alia a habilidade de reconhecimento com a agilidade, exigirá também a atenção dos participantes. Serão necessárias algumas cartas, uma almofada e diferentes sons gravados (por exemplo: chuva, trovão, passarinho, porta batendo, pessoa espirrando, telefone tocando, televisão ligada, música, criança gritando, bebê chorando, criança rindo, folheando livro, batendo palmas, copo quebrando, assobio, etc.).

Regras do jogo: Distribuir, aproximadamente, 15 cartas para a criança e 15 para o terapeuta.

Programar o áudio para reproduzir cada som com intervalos, ou o terapeuta deverá ter um controle para dar *play* e *stop*.

Criança e terapeuta devem estar sentados de frente um para o outro e entre eles deve ter uma pequena almofada. Para cada som reproduzido, quem souber primeiro a que se refere, deverá bater na almofada. O primeiro a bater na almofada diz o nome correspondente ao som.

Acerto: deverá pegar uma carta do adversário.

Erro: deverá dar uma carta para adversário.

Sempre que houver erro, repetir o áudio e pedir que a criança pense novamente na resposta.

Ganhará quem acumular o maior número de cartas.

15. Nome: Stop Oralizado

Regras do jogo: Inicia-se por categorias mais simples (como cores, animais ou meios de transporte) e, de acordo com o desempenho da criança, as categorias podem ficar mais abstratas (como qualidades e sentimentos).

O terapeuta fala a categoria para a criança e começa a citar em pensamento as letras do alfabeto, quando quiser que o terapeuta pare, a criança fala “stop”. Ao ouvir “stop” o terapeuta fala para a criança a letra que tinha em mente. Depois, a criança deve dizer uma palavra, condizente com a categoria utilizada, que comece pela letra que o terapeuta falou.

16. Nome: Trilha dos Sons

Introdução e materiais utilizados: Este jogo, inspirado no jogo de trilha, exige que a criança possa reproduzir o som de um fonema a partir do estímulo visual de uma letra do alfabeto à medida que avança no tabuleiro.

Materiais: Um jogo de trilha em que cada casa tenha uma letra ou uma instrução, e um dado.

Regras do jogo: A criança lança o dado e percorre o número de casas correspondente



ao dado. Na casa em que parou ela deve dizer que letra é e reproduzir o som correspondente ao fonema. Caso não saiba ou reproduza errado, deve andar uma casa para trás.

17. Nome: Trilha das Sílabas

Introdução e materiais utilizados: Este jogo exige que a criança possa reconhecer as sílabas e seus sons e associá-los a palavras.

Materiais: Um jogo de trilha com diferentes sílabas, marcadores (feijão, tampas, etc.) e um dado.

Regras do jogo: 2 ou mais jogadores

O dado é lançado por um jogador de cada vez, cada marcador é movido de acordo com o dado. O jogador deverá falar uma palavra que inicie com a sílaba correspondente à casa em que está. Vence quem chegar em primeiro lugar.



The image shows a word search grid with the following letters:

PA	FA	AN	CLA	MIS			
DE							
MO	NE	LU	ER	VI	LI	BU	TO
							RI
CO	FLA	JA	BA	LE	BRU	XI	SO
PRE							

Five words are highlighted in speech bubbles:

- FLAuta (red bubble)
- BRUxa (green bubble)
- Limão (purple bubble)
- DEdo (orange bubble)
- MIStura (blue bubble)

The grid is surrounded by dice icons with arrows pointing to specific letters: a purple die points to 'MIS', an orange die points to 'DE', a red die points to 'FLA', a green die points to 'BRU', and a purple die points to 'LI'.